

**ROBOT IMAJINER SEBAGAI VISUALISASI
PENGALAMAN PRIBADI**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Ariswan Adhitama

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

**ROBOT IMAJINER SEBAGAI VISUALISASI
PENGALAMAN PRIBADI**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Ariswan Adhitama

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

**ROBOT IMAJINER SEBAGAI VISUALISASI
PENGALAMAN PRIBADI**



KT013746

3659/H/S/2011

29/7 2011

ARISWAN ADHITAMA
NIM : 0511749021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni**

2011

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

ROBOT IMAJINER SEBAGAI VISUALISASI PENGALAMAN PRIBADI diajukan oleh Ariswan Adhitama, NIM 0511749021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Juni 2011 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.
Pembimbing I/Anggota



Bambang Witjaksono, M.Sn.
Pembimbing II/Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
Cognate/Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni
/Ketua/Anggota

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 1959 0802 1983 031 002



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan dalam Tugas Akhir ini, sebagai syarat untuk memperoleh gelar keserjanaan dalam Program Studi S-1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam pelaksanaan Tugas akhir ini sudah semestinya tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu kiranya melalui pengantar yang singkat ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

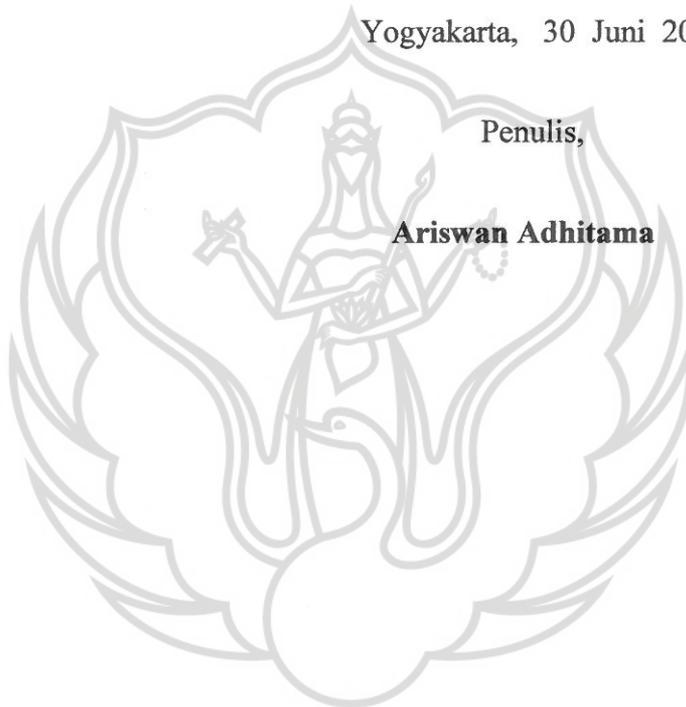
1. Bapak Drs.Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku dosen Pembimbing I
2. Bapak Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku dosen Pembimbing II
3. Ibu Dra.Nunung Nurdjanti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni
4. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Cognate
5. Nano Warsono, M.Sn. selaku dosen wali
6. Ibu Dr.Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
7. Ibu Prof.Dr.A.M. Hermien Kusmayati, S.S.T.,S.U. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
9. Srisasanti Gallery, bapak St.Eddy Prakoso, Yustin Aristides Satyo dan seluruh staf .
- 10.Bapak Mudji dan Alm. Ibu Ngatinah, dan seluruh keluarga, seniman-seniman senior, sahabat-sahabat, dan semua pihak yang telah mendukung dan memberi inspirasi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa seluruh isi dari laporan ini belum dapat dikatakan sempurna, sehingga dengan hati terbuka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, almamater, dan masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 30 Juni 2011

Penulis,

Ariswan Adhitama



DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1	i
Halaman Judul ke-2	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II. KONSEP.....	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Bentuk.....	14
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	30
A. Bahan.....	30
B. Alat.....	35
C. Teknik.....	39
D. Tahap Pembentukan.....	40
BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA	57
BAB V. PENUTUP.....	79
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Foto Acuan	Halaman
1 Gambar No.1. Leonardo Da Vinci (Bagian Robot karya Leonardo Da Vinci).....	12
2. Gambar No.2. Leonardo da Vinci (Desain Mesin Terbang)	12
3. Gambar No.3. <i>Terminator Salvations</i>	13
4. Gambar No.4. Ariswan Adhitama, Karakter cukilan	17
5. Gambar No.5. M.C. Escher, <i>Dream</i>	18
6. Gambar No.6. Katsushika Hokusai, <i>The Great Wave of Kanagawa</i>	21
7. Gambar No.7. Katsushika Hokusai, <i>Fugaku Sunjaroku-kei</i>	21
8. Gambar No.8. Ariswan Adhitama, Karya yang menggunakan teknik <i>handcoloring</i>	22
9. Gambar No.9. Ariswan Adhitama , Karakter robot yang mengadaptasi robot <i>Wall E</i>	23
10. Gambar No.10. <i>Wall E</i>	24
11. Gambar No.11. <i>The Transformers:The Movie</i>	26
12. Gambar No.12. <i>The Transformers: Revenged of the Fallen</i>	26
13. Gambar No.13.Ariswan Adhitama, Karakter robot yang mengadaptasi robot <i>Transformers</i>	27
14. Gambar No.14. Keith Thompson, <i>50 Robots to Draw and Paint (cover)</i>	28
15. Gambar No.15. Keith Thompson, <i>50 Robots to Draw and Paint (page 31)</i>	28
16. Gambar No.16. Keith Thompson, <i>50 Robots to Draw and Paint (page 45)</i>	29

Foto Proses Pembentukan	Halaman
17. Gambar No.17. Bahan-bahan untuk membuat kanvas siap pakai, klise, dan kento.....	31
18. Gambar No.18. Gambar No.12, Bahan untuk proses pencetakan dan pewarnaan.....	33
19. Gambar No.19. Bahan dan alat yang digunakan pada proses Stensil	34
20. Gambar No.20. Bahan dan alat yang digunakan pada proses Sketsa.....	36
21. Gambar No.21. Alat yang digunakan pada proses pencukilan dan pencetakan.....	37
22. Gambar No.22. Alat-alat yang digunakan pada proses pewarnaan.. ..	38
23. Gambar No.23. Alat-alat dan bahan pendukung lainnya.....	39
24. Gambar No.24. Pembuatan sketsa detail pada hardboard.....	41
25. Gambar No.25. Pemberian warna transparan pada sketsa detail.....	42
26. Gambar No.26. Proses pencukilan pertama.....	42
27. Gambar No.27. Proses pencukilan kedua.....	43
28. Gambar No.28. Proses pencetakan klise II.....	44
29. Gambar No.29. Proses pencetakan klise I.....	45
30. Gambar No.30. Karya jadi.....	45
31. Gambar No.31. Pembuatan sketsa pada kertas.....	47
32. Gambar No.32. Pembuatan sketsa kasar pada hardboard.....	48
33. Gambar No.33. Pembuatan sketsa detail pada hardboard.....	49
34. Gambar No.34. Pemberian warna transparan pada seluruh permukaan hardboard.....	50
35. Gambar No.35. Proses pencukilan.....	50

36. Gambar No.36. klise setelah dipasang kento.....	51
37. Gambar No.37. Pengerolan (meratakan tinta di atas klise).....	52
38. Gambar No.38. Proses pencetakan tahap pertama.....	52
39. Gambar No.39. Hasil cetakan pertama.....	53
40. Gambar No.40. Proses pewarnaan.....	53
41. Gambar No.41. Pemberian warna dengan stensil.....	54
42. Gambar No.42. Pengerolan untuk cetakan kedua.....	55
43. Gambar No.43. Proses pencetakan kedua/terakhir.....	55
44. Gambar No.44. Karya yang sudah selesai.....	56

Foto Karya

Halaman

45. Gambar No.45. Ariswan Adhitama, <i>Grow in Limitedness</i>	59
46. Gambar No.46. Ariswan Adhitama, <i>My Transition</i>	60
47. Gambar No.47. Ariswan Adhitama, <i>The Gardener</i>	61
48. Gambar No.48. Ariswan Adhitama, <i>Horizontal Connection</i>	62
49. Gambar No.49. Ariswan Adhitama, <i>Natural Weapon</i>	63
50. Gambar No.50. Ariswan Adhitama, <i>Journey of the Flower</i>	64
51. Gambar No.51. Ariswan Adhitama, <i>Toys From The Earth</i>	65
52. Gambar No.52. Ariswan Adhitama, <i>Rediscovery</i>	66
53. Gambar No.53. Ariswan Adhitama, <i>Ending of Every Movement</i>	67
5.4. Gambar No.54. Ariswan Adhitama, <i>Free Download</i>	68
55. Gambar No.55. Ariswan Adhitama, <i>All About Love #1</i>	69
56. Gambar No.56. Ariswan Adhitama, <i>All About Love #2</i>	70
57. Gambar No.57. Ariswan Adhitama, <i>Aloneness</i>	71
58. Gambar No.58. Ariswan Adhitama, <i>The Printmaker #1</i>	72
59. Gambar No.59. Ariswan Adhitama, <i>The Printmaker #2</i>	73

60.	Gambar No.60. Ariswan Adhitama, <i>Unstoppable</i>	74
61.	Gambar No.61. Ariswan Adhitama, <i>Menirukan Gwen</i>	75
62.	Gambar No.62. Ariswan Adhitama, <i>Knight From ISI</i>	76
63.	Gambar No.63. Ariswan Adhitama, <i>Don't Worry be Happy</i>	77
64.	Gambar No.64. Ariswan Adhitama, <i>Deadlock</i>	78



DAFTAR LAMPIRAN

A.	Foto dan Data Diri Mahasiswa.....	83
B.	Foto Poster Pameran.....	84
C.	Foto Situasi Pameran.....	85
D.	Katalogus Pameran.....	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni merupakan kristalisasi ide yang bersumber dari perenungan tentang fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Kemampuan untuk menangkap hal tersebut adalah keistimewaan manusia dengan akal budinya. Akal budi akan membawa manusia untuk berfikir dan merasakan segala sesuatu.

Seorang teoretis budaya asal Belanda, Johan Huizinga, dalam buku *Homo Ludens; a Study of Play Element in Culture* menyebutkan bahwa manusia adalah makhluk bermain (*Homo Ludens*)¹. Makhluk yang seumur hidupnya tidak lepas dari kegiatan bermain. Di sini kegiatan bermain dipahami dengan maknanya yang positif sebagai sebuah fenomena kebudayaan, maka tidak heran bila prestasi besar diberbagai bidang dari seni hingga ilmiah merupakan hasil dari kegiatan bermain, yaitu bermain dengan imajinasi. “Imajinasi bukan milik seniman saja guna menghasilkan realitas dan kebenaran estetis, tetapi imajinasi justru menjadi akar tunggang bagi ilmu-ilmu pengetahuan yang sifatnya nonestetis”².

Dalam menciptakan karya seni seniman tidak dapat lepas dari pengaruh lingkungan internal maupun eksternal dimana seniman dilahirkan dan dibesarkan, lebih jauh lagi zaman atau peradaban saat mengalami masa hidupnya. Fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sosial- kultural seseorang akan memberikan pengalaman yang bermanfaat dalam proses kreatif.

¹Ahmad Kareem. *Homo Ludens*. www.kompasiana.com/post/type/opinion/ diakses tanggal 8 Mei 2011.

²H.Tedjoworo. *Imaji dan Imajinasi, Suatu Telaah Filsafat Postmodern*. Kanisius.2001. p.92

Ketertarikan penulis adalah mengolah pengalaman dalam perjalanan hidup seperti saat penulis lahir dan tumbuh di lingkungan yang serba terbatas, masa remaja yang berantakan, masa ketika berusaha belajar secara otodidak karena keterbatasan pendidikan formal, hingga penulis merasa telah menemukan diri dan merasa seperti manusia pada umumnya. Selain itu dalam perjalanan hidup penulis banyak mengalami kejadian yang memberikan perasaan tertentu dan kesan yang mendalam seperti kegagalan, keberhasilan, kesedihan, kebahagiaan, kasih sayang dan lain sebagainya. Melalui penghayatan telah memberikan dorongan imajinatif, kemudian memprovokasi gerakan hati (aktivitas intuitif) yang memacu potensi kreatif sehingga terobsesi untuk menjelmakannya dalam bahasa rupa.

Selain ketertarikan mengangkat pengalaman-pengalaman pribadi dalam berkarya, penulis sering mengotak-atik mesin otomotif dan mengamati bentuk komponen mesin. Bentuk komponen mesin yang unik sebenarnya dirancang oleh desainer, diproduksi pabrik untuk keperluan tertentu, tetapi dimata penulis bentuk-bentuk mekanis itu menjadi rangsangan tersendiri untuk berimajinasi tentang figur-figur mekanis. Selain itu penulis mempunyai kegemaran menonton film-film fiksi ilmiah, serta menjelajahi imajinasi masa depan melalui internet. Beberapa aktivitas tersebut menggiring penulis untuk berimajinasi tentang teknologi masa depan dan bentuk-bentuk mekanis, lebih spesifik disebut robot. Robot yaitu sebuah alat mekanis yang dapat melakukan tugas fisik, baik menggunakan kontrol/pengawasan manusia atau menggunakan program yang telah didefinisikan terlebih dahulu (kecerdasan buatan).³ Dalam perkembangannya robot kini telah menjadi simbol dari kemajuan teknologi, karena di dalamnya

³ <http://www.rileks.com/gadget/robot> (diakses tanggal 14 Januari 2010)

mencakup elemen-elemen keilmuan, seperti elektronika, dinamika, dan mekanika. Robot diharapkan dapat menjadi sarana untuk membangun peradaban yang lebih maju dan memberikan kemudahan bagi manusia sebagai penciptanya.

Keberadaan robot di lingkungan penulis dan masyarakat awam pada umumnya masih sebatas sebagai sesuatu yang imajiner, dan hanya ditemui dalam film-film fiksi ilmiah, komik, animasi atau mainan. Tetapi bagi penulis, nyata atau tidak nyata, sebuah imajinasi akan selalu menyimpan nilai-nilai yang tersembunyi ketika diungkapkan dalam bahasa visual, sekalipun imajinasi yang remeh temeh. Menurut Keith Thompson dalam bukunya *50 Robots to Draw and Paint* “*Robot have always captured peoples imaginations...there is a wealth of artwork creativity available to those willing to look for it.*”⁴ Hal ini dapat mengandung pengertian bahwa robot akan menampung imajinasi seseorang dan menjadi sumber ide-ide yang tidak pernah habis .

Sebuah tantangan dan kesenangan tersendiri bagi penulis yang mencoba mengkorelasikan pengalaman pribadi yang secara konseptual memberikan inspirasi, dengan imajinasi bentuk-bentuk robot. Secara garis besar penulis berusaha menggabungkan pengalaman masa lalu dan masa sekarang dengan imajinasi masa depan yang berupa figur robot imajiner, sebagai usaha untuk mencapai estetika karya yang menarik.

⁴Keith Thompson. *50 Robot to Draw and Paint*. Page One Publishing.2006.p.8

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mentransformasikan pengalaman-pengalaman pribadi penulis di masa lalu, masa kini dan imajinasi masa depan melalui bentuk robot imajiner ?
2. Bagaimana imajinasi penulis dalam mentransformasikan bentuk manusia dan unsur-unsur kehidupan ke dalam bentuk robot secara kreatif ?
3. Bagaimana mewujudkan bentuk-bentuk robot imajiner yang divisualisasikan melalui pemecahan kerja teknis dan material yang kreatif ke dalam karya seni grafis ?

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memvisualisasikan pengalaman-pengalaman pribadi dengan bentuk visual robot imajiner ke dalam karya seni grafis.
2. Untuk mentransformasikan bentuk manusia dan unsur-unsur kehidupan ke dalam bentuk robot secara kreatif, sehingga tercipta figur-figur imajiner dan simbol-simbol yang bersifat subyektif.
3. Untuk memanfaatkan potensi material dan teknis secara kreatif untuk mewujudkan bentuk visual robot imajiner ke dalam karya seni grafis.

Sedangkan manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Memasyarakatkan seni grafis, karena belum begitu banyak masyarakat yang mengetahui seni grafis.

2. Memberikan gambaran yang berbeda, pengembangan gagasan maupun teknik dalam seni grafis sehingga menjadi nilai tambah dan memperkaya khazanah seni rupa.
3. Memberikan pemahaman yang berbeda tentang makna pengalaman hidup, sehingga bisa dipetik banyak pelajaran berharga.

D. Makna Judul

Tugas akhir penciptaan karya seni ini berjudul "**Robot Imajiner Sebagai Visualisasi Pengalaman Pribadi**", agar tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap judul penulisan maka diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud, terutama yang memiliki arti khusus.

Robot : Sebuah alat mekanis yang dapat melakukan tugas fisik, baik menggunakan kontrol (pengawasan manusia) atau menggunakan program yang telah didefinisikan terlebih dahulu (kecerdasan buatan).⁵

Imajiner : Hanya terdapat dalam angan-angan (bukan yang sebenarnya); khayal.⁶

Imajiner berawal dari kata *imajinasi* yaitu daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang secara langsung didapat dari sensasi (penginderaan).⁷

Visualisasi : Pengungkapan suatu gagasan dengan menggunakan bentuk, gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya.⁸

⁵ <http://www.rileks.com/gadget/robot> (diakses tanggal 14 januari 2010)

⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1990. p.325

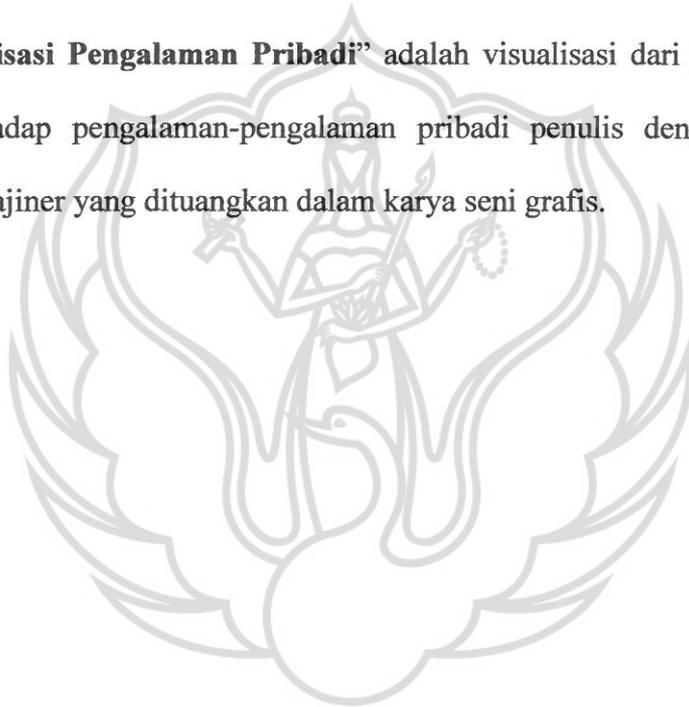
⁷ H.Tedjoworo. *Imaji dan Imajinasi* "Suatu Telaah Filsafat Postmodern". Yogyakarta: Kanisius. 2001. P.15

Visualisasi berawal dari kata visual yang berarti dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata); berdasarkan penglihatan.⁹

Pengalaman : Sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung, dsb).¹⁰

Pribadi : Manusia sebagai perseorangan (diri manusia atau diri sendiri).¹¹

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan judul “**Robot Imajiner Sebagai Visualisasi Pengalaman Pribadi**” adalah visualisasi dari penghayatan mendalam terhadap pengalaman-pengalaman pribadi penulis dengan bentuk-bentuk robot imajiner yang dituangkan dalam karya seni grafis.



⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1990.p.1004

⁹ *Ibid.*,p.1004

¹⁰ *Ibid.*, p.19

¹¹ *Ibid.*,p.700